

Die Wurzel[Aktuelles](#)[Buchvorstellungen](#)[Zeitschrift](#)[Jahrgang 2005](#)[Marjapussi](#)**Werkstatt**[Aktuelle Aufgaben](#)**Service**[Aboservice](#)[Leseprobe](#)[Hinweise für Autoren](#)**Verein**[Über die WURZEL](#)[Über den Verein](#)[Schülerakademie](#)[Schüler an der Uni](#)[Sponsoren](#)**Hilfe**[Inhaltsverzeichnis](#)[Kontakt](#)[Impressum](#)**Glück, Logik und Bluff. Mathematik im Spiel – Methoden, Ergebnisse und Grenzen****Jörg Bewersdorff**

In *Glück, Logik und Bluff. Mathematik im Spiel – Methoden, Ergebnisse und Grenzen* geht es, wie der Titel schon sagt, um Spiele und Strategien, die je nach Art des Spiels variieren.

Bei Glücksspielen ermöglicht die Wahrscheinlichkeitsrechnung eine Einschätzung der Gewinn-Chancen. Diese mathematische Disziplin, die heute in vielen Bereichen eingesetzt wird, "verdankt" ihre Entstehung sogar dem Glücksspiel.

Eine zweite Art der Spiele sind die so genannten kombinatorischen Spiele, d.h. Spiele, bei denen die Spannung ganz auf den vielfältigen Zugmöglichkeiten beruht. Beispiele dafür sind Schach und Go. Für solche kombinatorischen Spiele gibt es keine einheitliche Theorie. Es können jedoch prinzipielle und für Einzelfälle konkrete Resultate erzielt werden.

Als dritter Typ sind die strategischen Spiele zu nennen, bei denen die Spieler unterschiedliche Informationen über den Spielstand besitzen. Ein Beispiel dafür ist "Schere-Stein-Papier", bei dem keiner der beiden Spieler weiß, was der andere zur selben Zeit wählen wird. Ausgehend von solchen strategischen Elementen eines Spiels entstand eine mathematische Disziplin, die Spieltheorie. Spiele sind in dieser Theorie Modelle, auf deren Basis interaktive und ökonomische Prozesse untersucht werden.

Natürlich sind die meisten Spiele keine "reinen" Glücks-, Kombinatorik- oder Strategiespiele, sondern eine Mischung dieser drei Arten.

Entsprechend den oben erwähnten Spieltypen ist das Buch *Glück, Logik und Bluff* in drei Teile eingeteilt, wobei jeder Teil mehrere Spiele oder Spielelemente betrachtet.

Um einen möglichst breiten Leserkreis erreichen zu können, konzentrierte sich der Autor mehr auf Ideen, Begriffe und Techniken. Von einer Darstellung, wie sie in Hinblick auf Vollständigkeit, Formalismus und Allgemeinheit in Lehrbüchern üblich ist, hat der Autor bewusst abgesehen. Viel Wert wird auch auf die historische Entwicklung der im Buch dargestellten Theorien gelegt.

Durch die vielen Literaturhinweise wird ein schneller Einstieg in die Fachliteratur ermöglicht.

Dieses Buch eignet sich besonders für Mathematiklehrer, Studierende und Dozenten der Mathematik. Da kaum mathematische Vorkenntnisse vorausgesetzt werden, ist dieses Buch auch für alle anderen Leser geeignet, die sich für Spiele interessieren.

Katja Hutschenreuter, Jena

Kurzinfo

JÖRG BEWERSDORFF

Glück, Logik und Bluff. Mathematik im Spiel – Methoden, Ergebnisse und Grenzen

Vieweg Verlag · 2003.

363 Seiten. Broschur.

ISBN 3-528-26997-9; € 27,90.

[Jetzt bestellen](#)